ぬりえ
comickers
Oh! Great × Hiroshi Kaieda
series 1: feat.
大暮維人
×
カイエダヒロシ
人気作家の作品を
「見て、読んで、描いて」
楽しめる!
美術出版社
コミッカーズ特別編集

Comickers ぬりえ series 1 feat. 大暮維人×カイエダヒロシ Oh! Great × Hiroshi Kaieda

ぬりえ Comickers

Oh! Great × Hiroshi Kaieda

series 1: feat.
大暮維人
×
カイエダヒロシ

人気作家の作品を
「見て、読んで、描いて」
楽しめる!

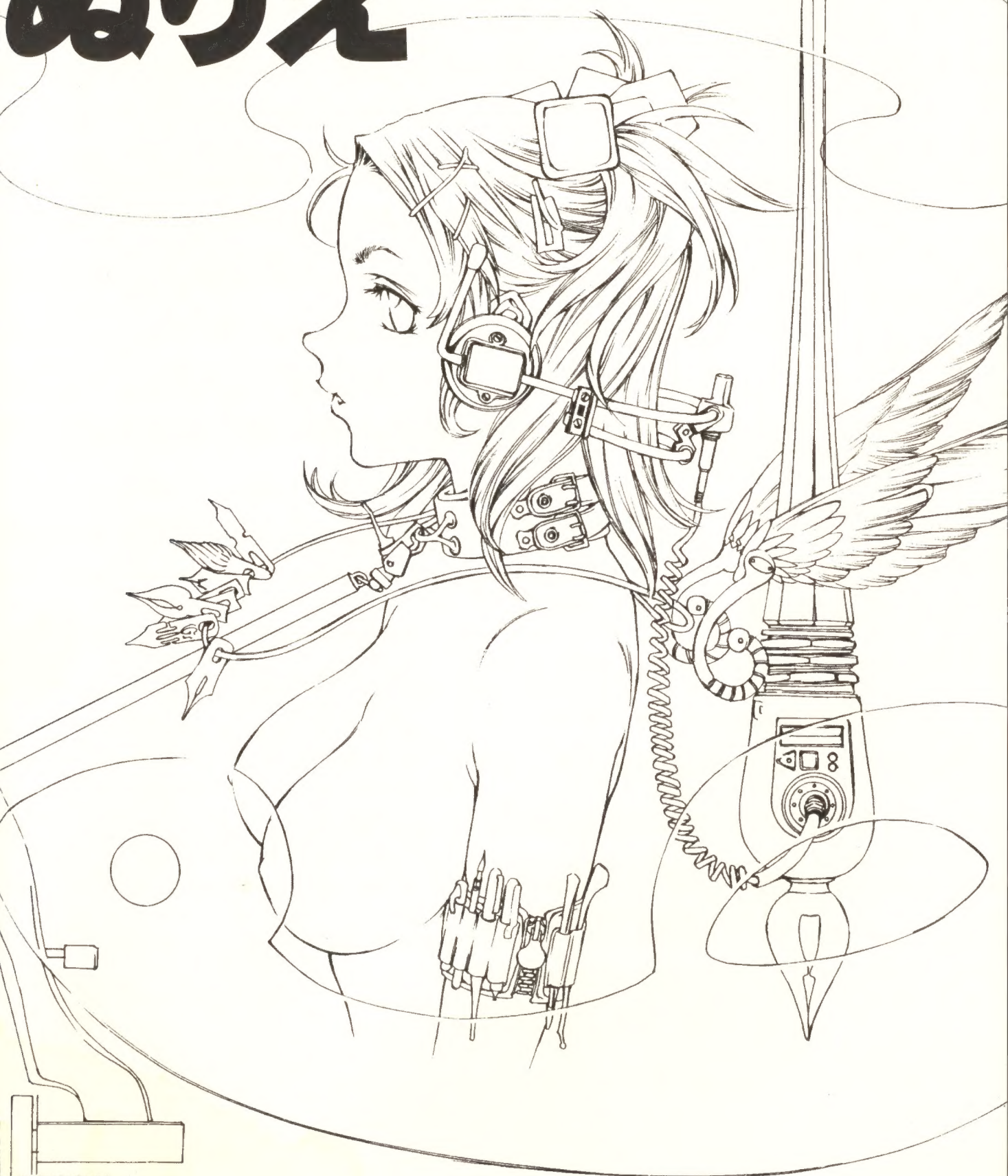
美術出版社
コミッカーズ特別編集

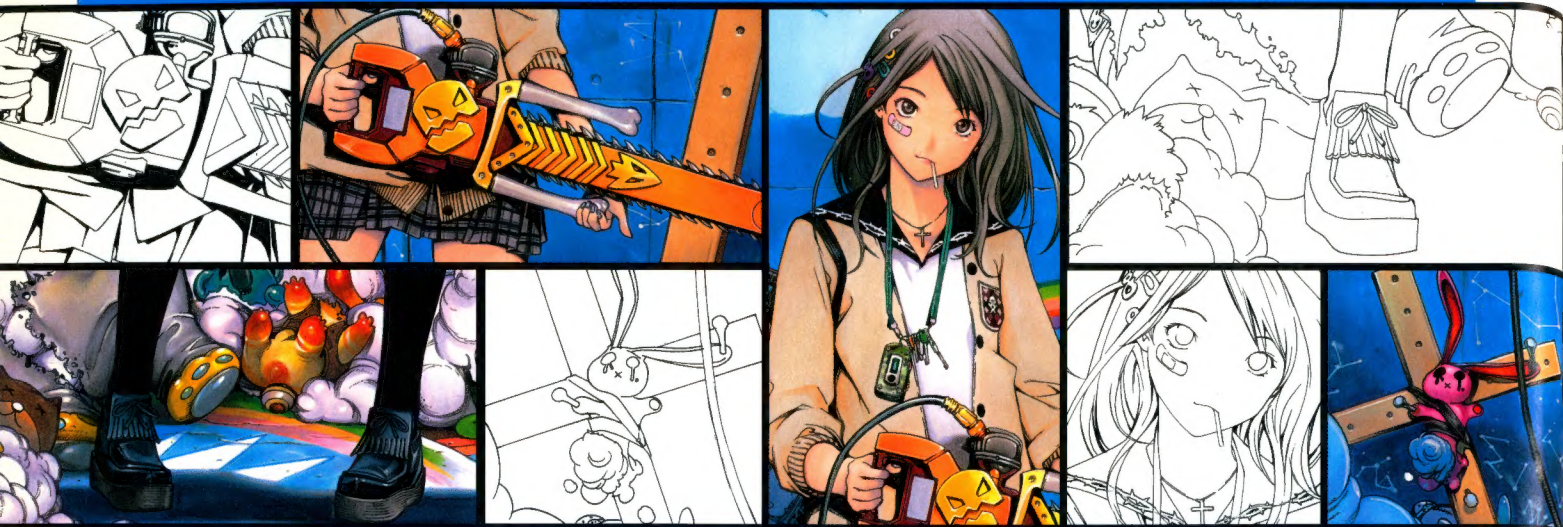
コミッカーズぬりえシリーズ

マンガ・イラスト界で活躍中の作家の作品を、線画と合わせて掲載することで、手本としながら自分で彩色が楽しめる本がついに登場! 作家のメイキングやペイントの基礎知識も収録し、人気作家の作品を「見て、読んで、描いて」楽しめる!
マンガファン、これから絵を始める人、彩色の練習をしたい人、みんなにオススメ。

■近刊予定

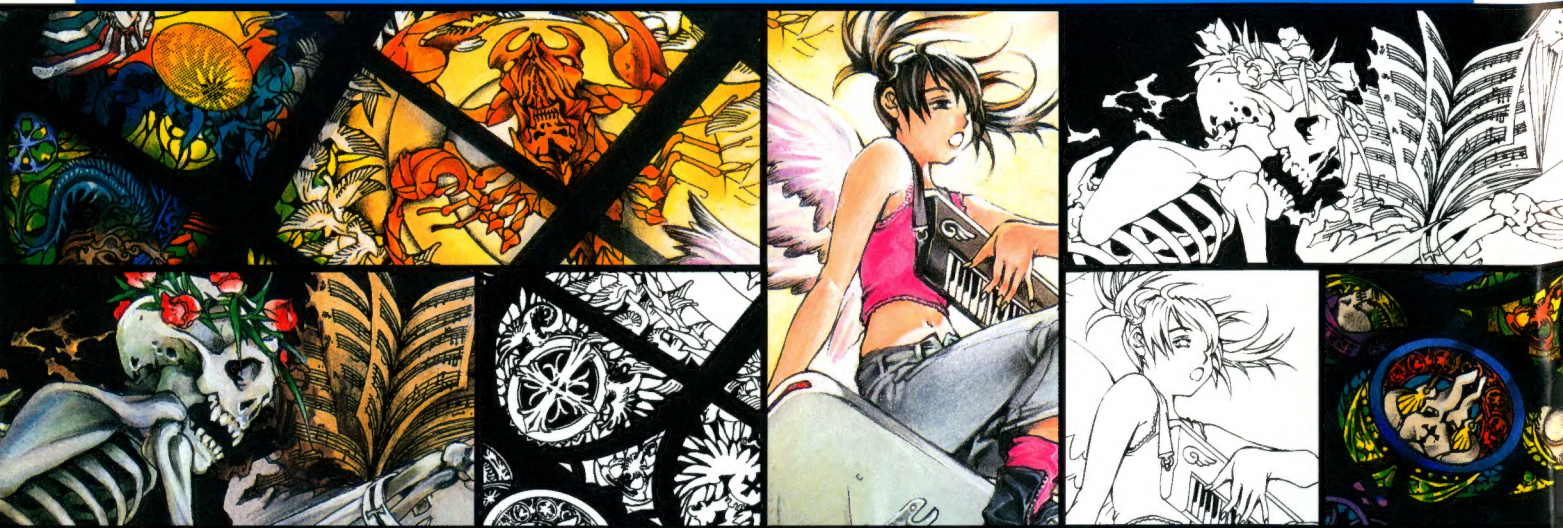
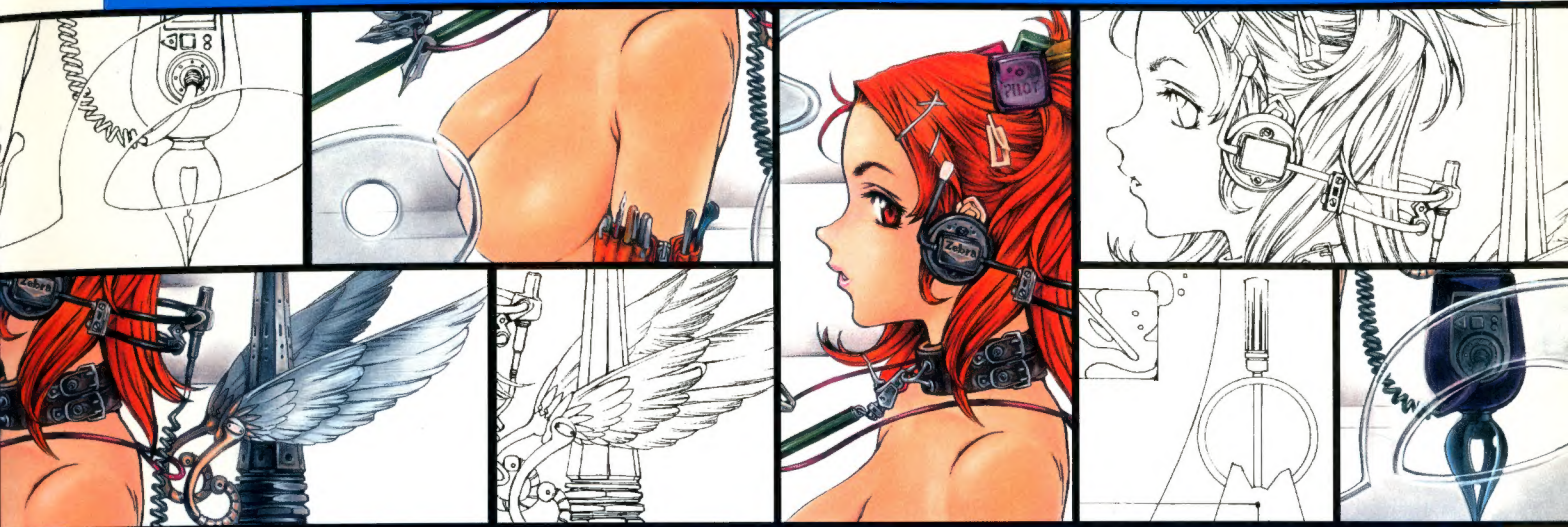
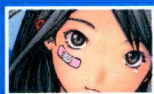
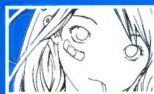
Comickers ぬりえ series 2
feat. 村田蓮爾 Range Murata

Comickers ぬりえ series 3
feat. 田中達之 Tatsuyuki Tanaka

Comickers
ぬりえ
series 1
美術出版社
コミッカーズ特別編集
Oh! Great × Hiroshi Kaieda

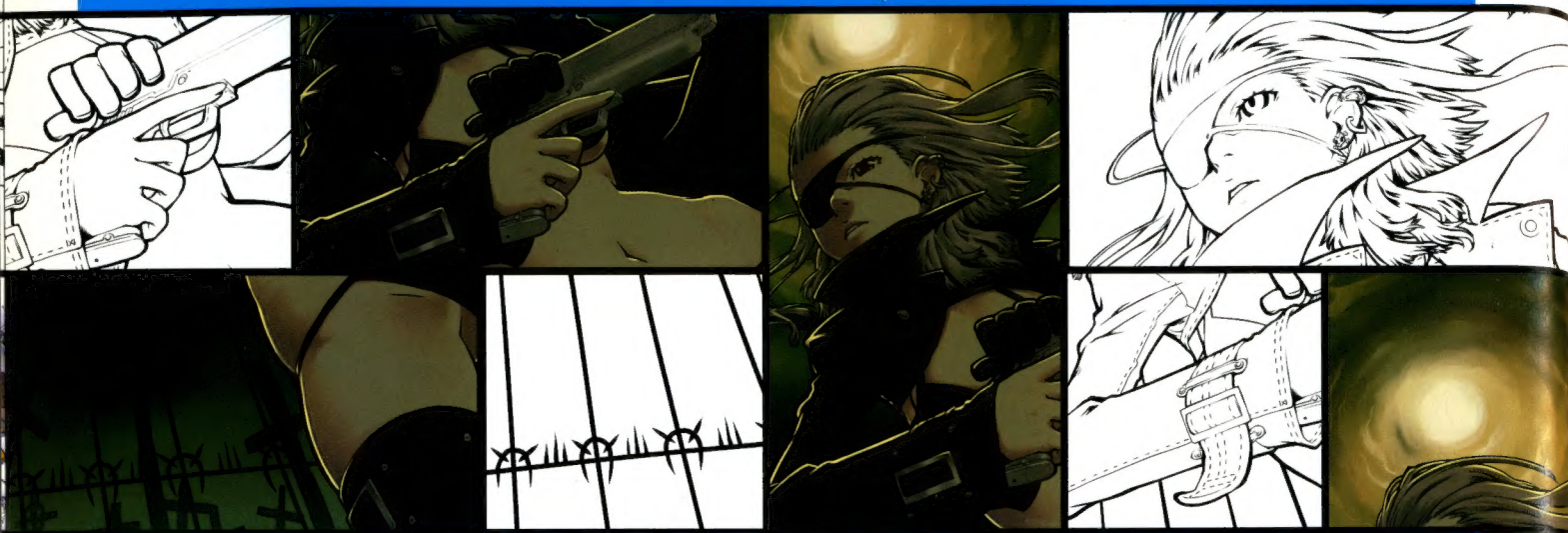
Comickers
ぬりえ
series 1:
大暮維人×カイエダヒロシ

Introduction

はじめに

本書は、現在マンガ・イラスト界で活躍中の作家の作品を、
線画と合わせて掲載することで、
それを手本としながら自分で彩色が出来る本です。

自分で絵を塗る喜びを体験してもらうことはもちろん、
作家のメイキングも収録しており、
人気作家の作品を「見て、読んで、描いて」楽しめます。
マンガファン、これから絵を始める人、彩色の練習をしたい人、
みんなにオススメの一冊です。

本書の特徴

見るだけでも楽しめる著名イラストレーターの
美麗イラストを収録!

実際に塗ってみよう! 線画状態のイラストを掲載

掲載作品のメイキングを公開! マル秘テクニックも!?

色を塗るには 各種画材の使い方の基本を紹介

この本の使い方

掲載されているイラストの線画を、発色がよくて塗りやすい高級画用紙を使用して収録しました。ミシン目も入れてありますので、必要に応じて切り離してお使いください。

掲載されている完成イラストをお手本としてじっくり研究するのもよし、カラーバリエーションやタッチを変えた自分だけのオリジナリティを追求するもよし。使い方は様々です。
掲載作品のメイキングも収録しております。どのように作品が出来上がっていくのか、より深く知っていく中で新たな発見もあるでしょう。

また、線画と同じ紙を使った、試し塗り用のパレットを巻末に収録しているので、ご活用ください。

こんな使い方も!

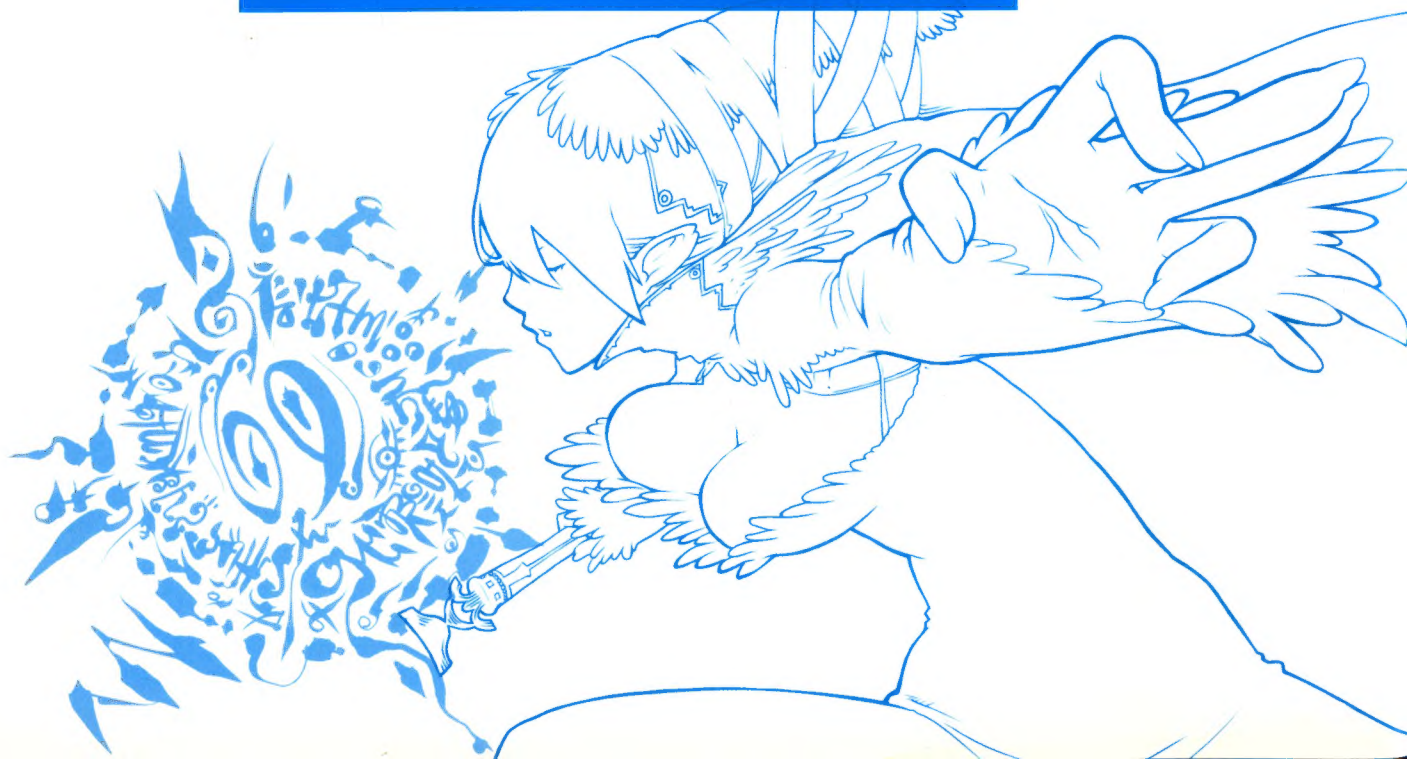
せっかくの線画を切り取ってしまうのがもったいない!
何度も何度も試してみたい! という方にはこんな使い方も。

■ コピーして彩色

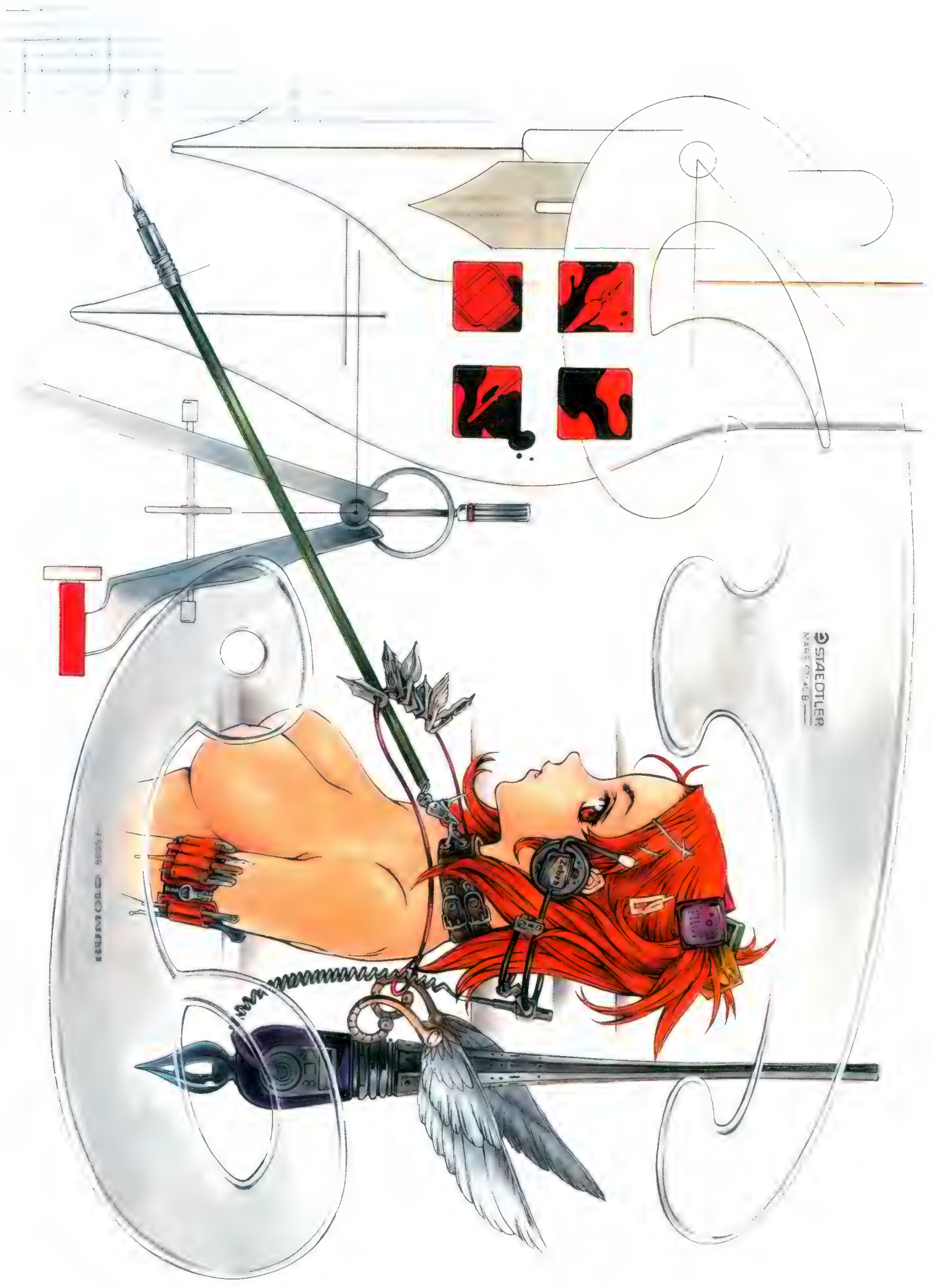
とにかくいっぱい描いてみたいという人にオススメ。
イラストテクニック上達への近道は、何枚も何枚も描くこと。
失敗を恐れずにチャレンジ!

■ スキャンして彩色

最近はパソコンで作業をしているという人にはこちら。
切り取った線画をスキャナーで取り込んでデータ化すれば、
失敗も紙質も気になりません。

Contents

Oh! Great

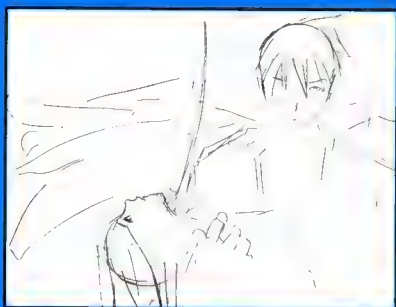
大暮維人

おおぐれいと／宮崎県出身。93年「漫画ホットミルク」（白夜書房）でデビュー。97年より月刊「ウルトラジャンプ」（集英社）で『天上天下』連載中。また 2003年より週刊「少年マガジン」（講談社）で『エア・ギア』連載中。

Making of Oh! great

デザインの決定

～ラフ、下描き

まずはデザインが決定してから、ラフ、下描きまでの過程を見ていこう。作業を進めていくうちにも、常によりよい形を求めていく、大暮さんのこだわりが伺える。

※本イラストは『イラストスタートアップガイド カラーマーカー』（美術出版社）の表紙として制作された作品です。

1 実に5パターンものラフのなかから、男の子が人形を抱えている、というこの絵柄に決定。コンセプトやデザインなどを慎重に考慮した結果。

2 大ラフをもとに、イメージを具体化していく。人形は、表紙の表側に顔がくるように左向きに変更。男の子の羽にも細かな線を入れ形を探っていく。

3 ラフをトレースしながら下描き。抱かれた人形の髪は、ゴチャゴチャした印象を与えるので取ることにした。また、体は壊れて機械がむき出しになった状態に。

その他のラフ

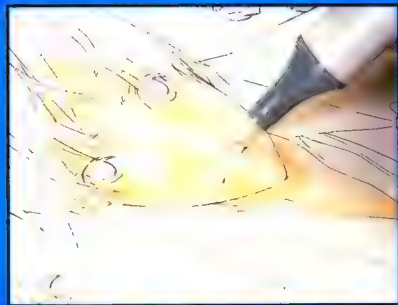
人物や機械といった異なる質感の描き分けができるものや、表紙として明るくてアイキャッチのあるものなど、さまざまなプランが上がった。下の2つなどは、担当編集者との話し合いの最中に、大暮さんが描いたラフスケッチ。10秒足らずでササッと描き上げ、次々にアイデアが上がっていった。

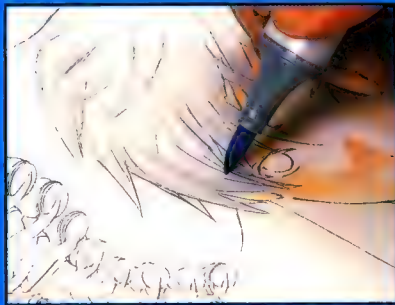
人物の着彩

～コピックスケッチと色鉛筆で少年の肌を描き出す

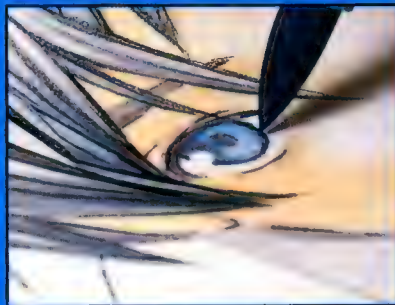
いよいよ着彩開始。メインの男の子のパートから解説していこう。大暮さんは肌から塗りはじめるという。コピックスケッチで顔のベースに色をつけてから、色鉛筆の白を全体に重ね、最後にカラーレスブレンダーを塗ってフィニッシュする。長年の試行錯誤から生まれたこの独自の手法により、肌の質感が見事に表現される。

1 細かな斜線を重ねるようにして塗っていく。やわらかいタッチで、なめらかな階調を表現。

2 色鉛筆の白を顔の全体にかける。作業中に手についたトナーのかすなどで色がくすまないように、保護膜の役目をするそうだ。

3 「肌色が一番汚れやすいので」と大暮さん。カラーレスブレンダーを上からかけ、色鉛筆をなじませると保護膜に。

4 顔の次に髪の毛にとりかかる。まずはカゲの部分から。

5 その上にまた色を重ねていく。

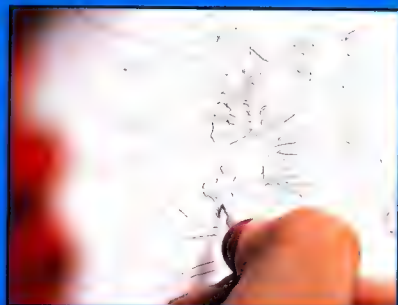
6 ここでも色鉛筆が登場。今度は黒を使い、髪の毛の筋やカゲを細かく入れていく。

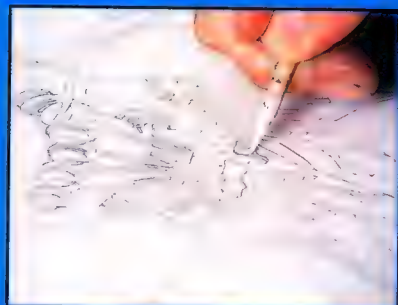
7 瞳の着彩に入る。まずは暗い部分を着彩

8 次に透き通るようなブルーグレーの瞳を表現。

9 ポスターカラーの白でハイライト。生き生きとした瞳が完成。

羽の着彩

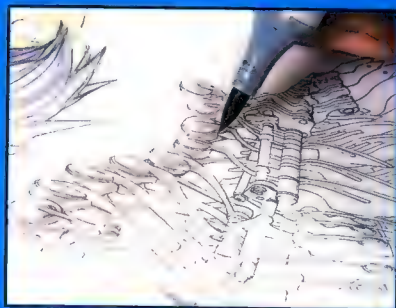
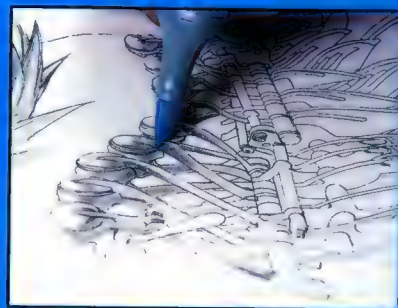
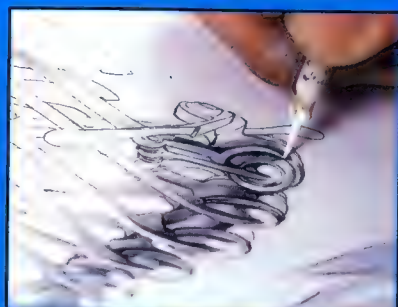
～キラリと輝く金属の羽一枚一枚を丹念に確実に描き出す

次は羽の部分について。このパートではずいぶんと長い時間を費やしている。大暮さんは全体に着彩を進めるのではなく、パーツごとに仕上げていく。これは、ひとつ「完成の基準」を作り、ほかもその水準に合わせて描き込みをするため。「ほかの部分で手抜きをしないように」こういう描き方をしているという。

1 「羽のデザインを考えながら」。曖昧だった部分を、ペン入れ時にハッキリさせていく。

2 クラリネットをモチーフにしたデザイン。羽と楽器という異質なものを組み合わせ、独創的な形を作る。

3 線画の仕上げはホワイトで。消しゴムで消しにくい部分はポスターカラーで修正。

4 まずはカゲから。光とカゲの境目を強調し金属らしい表現に。

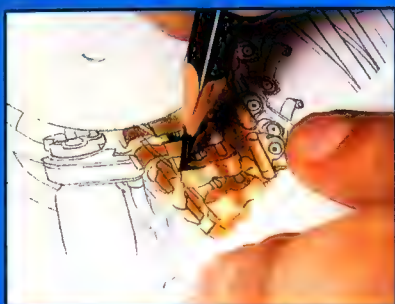
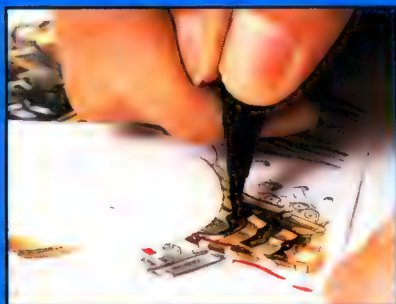
5 さらに厚味を入れる。

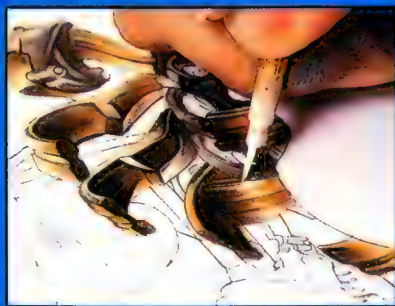
6 上から薄い色を加え、鏡のような金属の映り込みを描いていく。

7 コピックの上から色鉛筆の線を入れ、明暗のコントラストを強調。

8 仕上げのホワイトは細かく、キワのシャープさを表現する。

9 緻密な作業を重ねて完成した羽。カラーイラストを仕上げる手間は、マンガを本描くのに匹敵するとのこと。

人形の着彩

～完成 ～鈍く光る金属の深みのある複雑な色合いを表現する

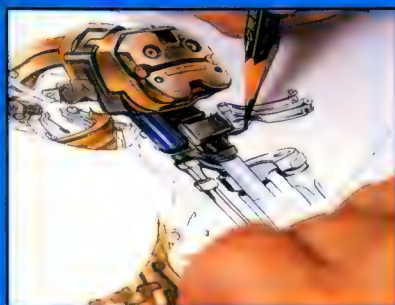
「ブロンズは、赤系を混ぜると新しく見え、緑を混ぜると古い感じになります。羽のような寒色系の金属は逆に、青や緑にすると新しく、赤にすると古くなります」と大暮さん。同じ金属でも、さまざまな色彩を駆使することによって、その質感を多様に描き分ける。

1 ベースの部分からスタート。4色ほどを重ねて、複雑な色の変化を出す。

2 ここでちょっと修正。着彩時に消えた主線を筆ペンで加える。

3 カーブに合わせてていねいにハイライトを入れる。

4 こちらにもハイライトを。面相筆を使い細い線をスーッと引く。

5 ネジの光沢を描く。細かな気配りが迫力の質感を作り出す。

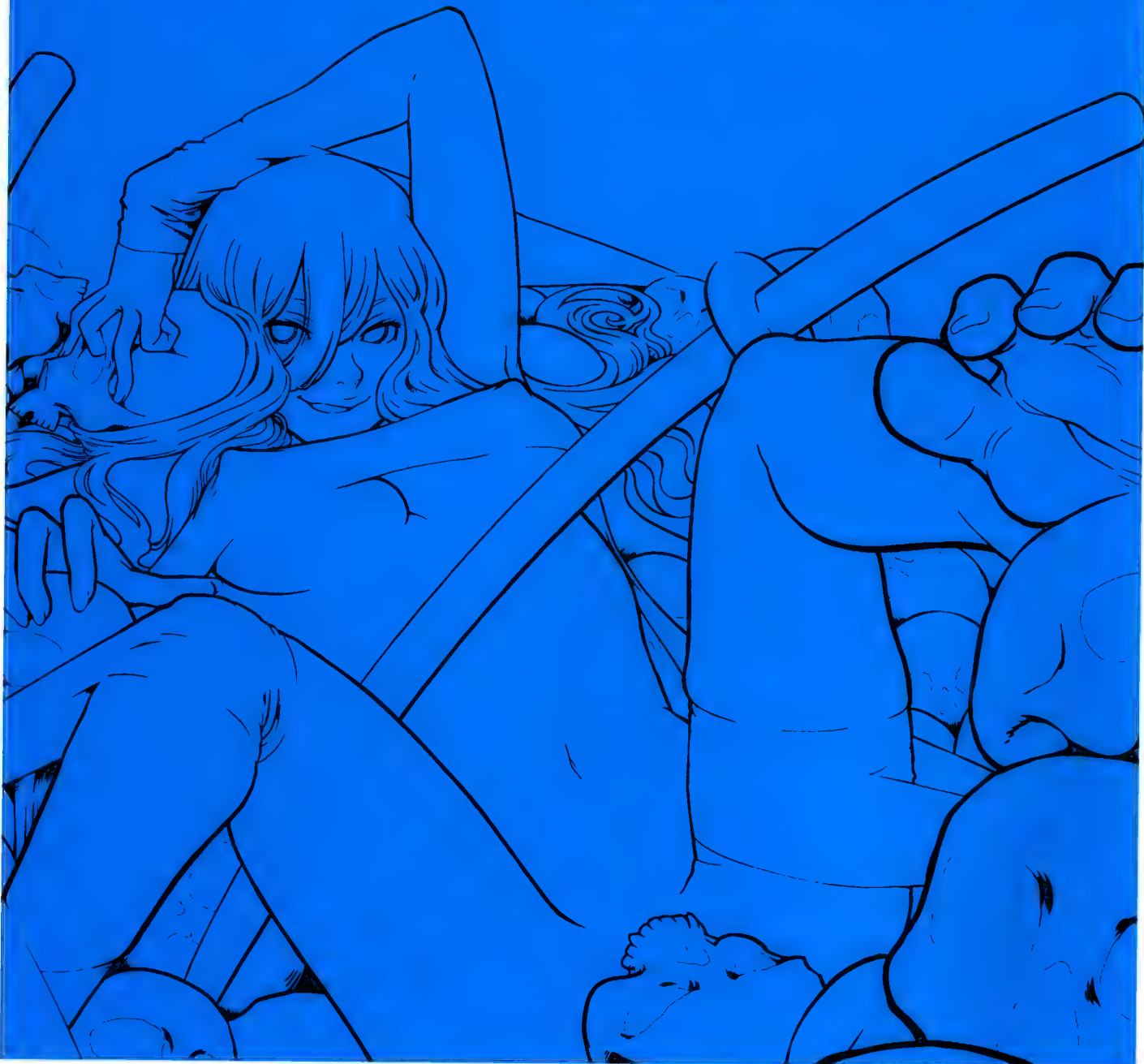
6 チューブの部分に赤や青を。ベース色を配置。

7 色鉛筆で細かいところのニュアンスを出していく。

完成

このあとバックに廃墟を描き、幻想的なイメージを作り出す。全てが揃ったところで、全体のバランスを見てさらに色を加えていき、完成。

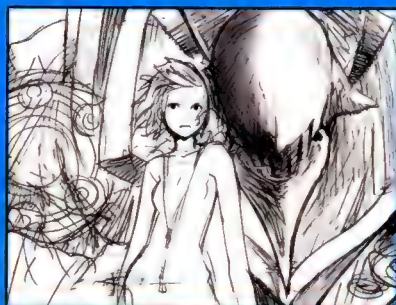
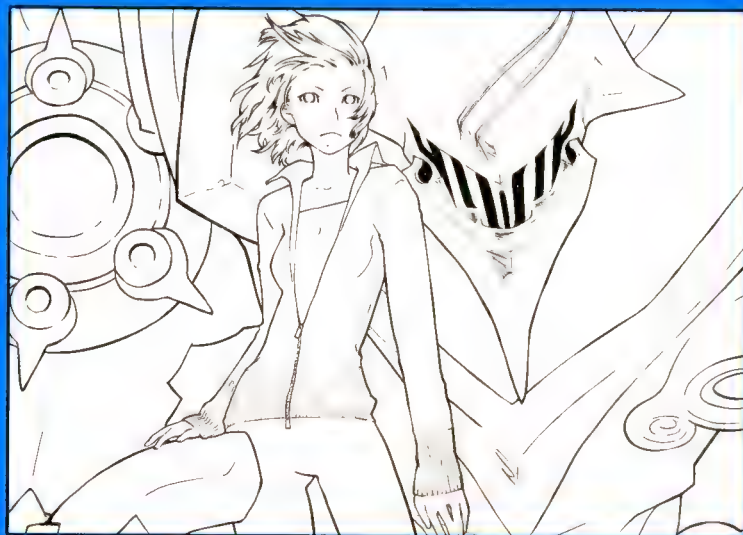
Hiroshi Kaieda

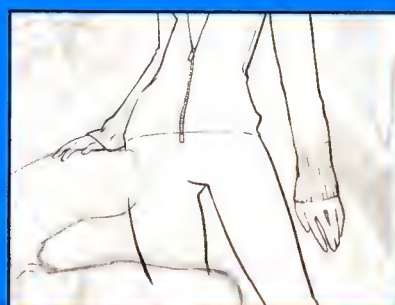
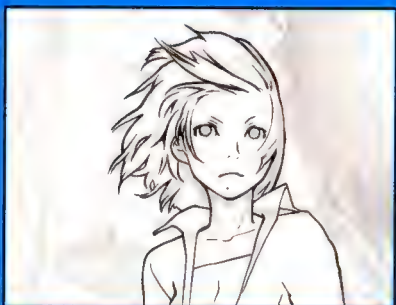
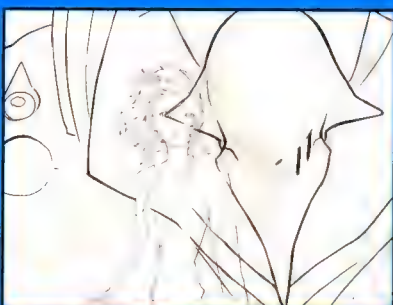
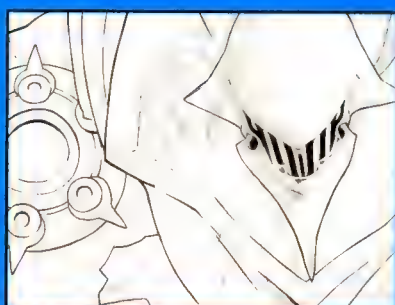
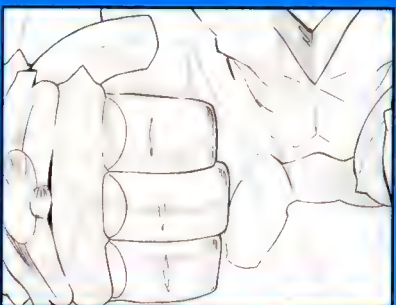
カイエダヒロシ

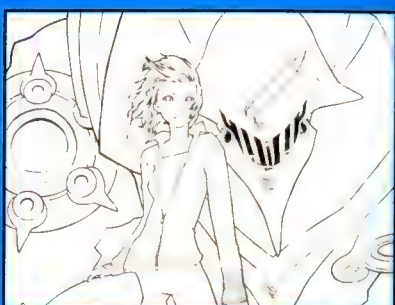
かいえだ・ひろし／ 3月7日生まれ。北海道出身。札幌のコンピューターゲーム会社ロケットスタジオ所属のイラストレーター。コンピューターゲームの美術設定・キャラクターデザインなども手がける。現在、某月刊誌にて掲載予定のマンガを執筆中。

Making of Hiroshi Kaieda 1

デザインの決定

～ラフ～ペン入れ

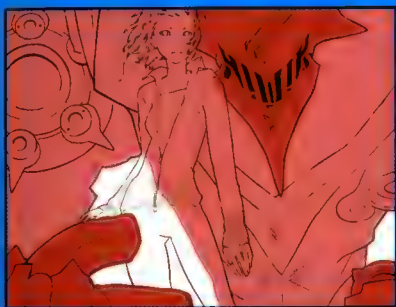
サモンジャイアントの制作過程、まずはラフ～ペン入れまでを見ていこう。カイエダさんはすべてパソコン上で作業をしていく。ちなみにこの段階で使用しているソフトはPainter だそうだ。

1 ラフ段階。人物はシルエットを重視したためか、シンプルに描かれているが、逆に巨人は質感などをしっかりとイメージして、描かれていることがわかるだろう。

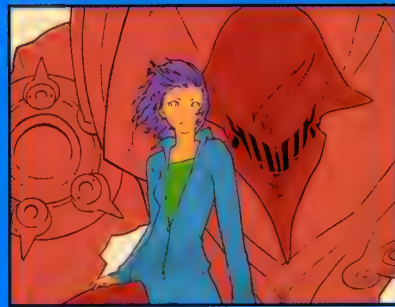
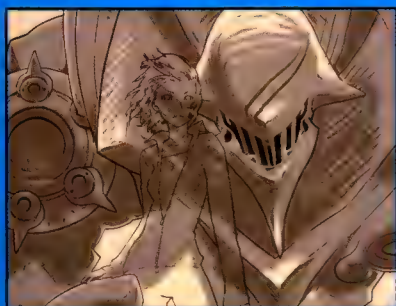
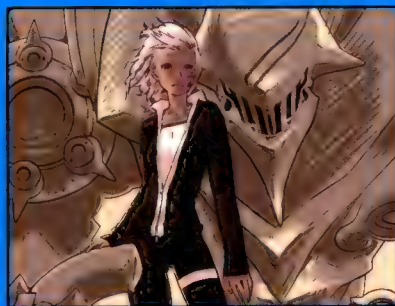
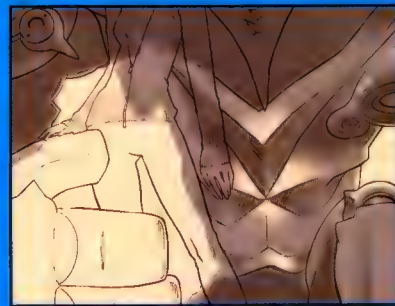
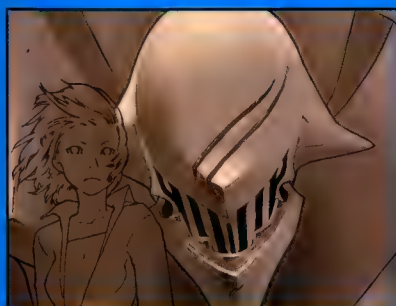
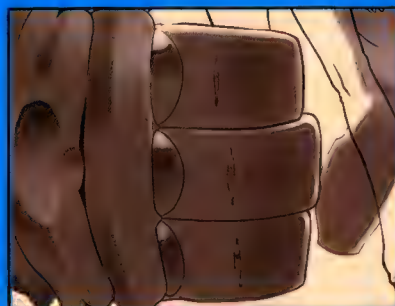
2 人物から主線を入れていく。時に太く、時に細く、メリハリをつけることで生き生きとしていく。

3 薄く表示されているラフの線と比べてみよう。より映えるように手の位置や動きなども大分変更されている。

4 凛とした表情、髪の流れる動きも、印象的な形を拾い出しながら線を入れている。

5 次は巨人の線。ラフの時点で細部まで描き込んでいたため、まずは形から大まかにとっていく。

6 ラフの時点では曖昧だった部分、イメージを明確にしていく。

7 作業を続けていくうちに若干手の形や線を変更。より無骨なイメージを出すため。

8 巨人が終了したところで人物の線も表示し、全体のバランスを見ながら細部をさらに描きこんでいく。

9 完成。より力強いイメージに。

完成図の模索・着彩

~イメージを明確にし、
それを画面に描き出す

カイエダさんは着彩の前に、まずパーツごとに色分けしていく。これは後で修正を容易にするためで、トライ＆エラーのしやすいCGならではのテクニックだ。次にざっとおおまかに塗ることで、完成時のイメージを模索し、そこから丁寧に塗っていく。「今回はわりとパチッとはまりました」とのこと。

1 まずは巨人だけを塗り分ける。ただ塗るのではなく、区別したいパーツごとに分けることが大切。

2 人物の塗り分け。髪、肌、ジャージ、インナーと巨人よりも多く別々に分けている。

3 色分けを巨人と人物共に表示したところ。各パーツごとにレイヤーや選択範囲を保存しておけば、後からその部分だけ呼び出して修正できる。

4 次に完成時の配色を決めるため、ざっと塗ってみる。光源、陰影などに留意しつつ巨人を塗っていく。

5 ひとまず完成。配色や全体の雰囲気はこれで決まったので、あとは質と密度を上げていく。

6 先ほど決めた配色を元に、巨人をブラッシュアップ。照り返し部分のグラデーションが金属らしさを出している。

7 引き続きブラッシュアップ。頭部に取りかかる。また全体にくぼみや傷が描き込まれはじめている。

8 腕に取りかかる。甲のくぼみが人工物らしさを強調している。また、全体のバランスを見直して、頭部の光源や傷を多少変更している。

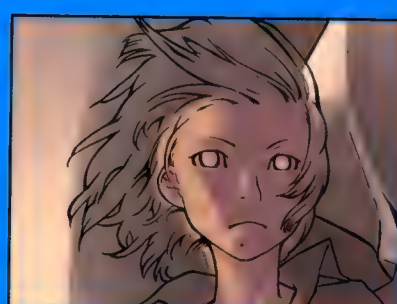
9 ひとまず巨人を塗り終える。口元や胴体の紋様、体中についた傷など、細部のこだわりがリアルさを生み出している。

人物の着彩

～丹念な筆致で
生き生きとした人物を

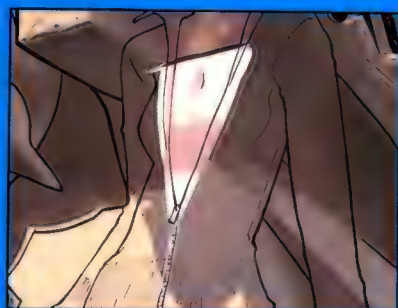
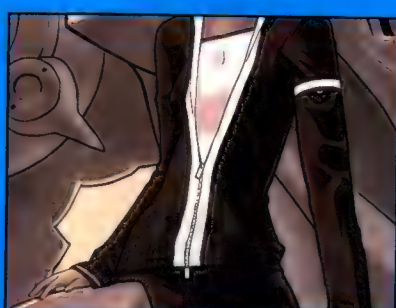
続いて人物の着彩に入る。画面を占める割合や見かけのインパクトから巨人の方に気を向けがちだが、中央に立つ人物がいるからこそ、画面が引き締まっているのだ。また、人物というごく日常的で身近な対象なだけに、よりいっそう気を配っている。

1 まずベースの色を置いたところ。ここから少しずつ色を載せていく。

2 実際に色を重ねていく途中。少しずつ色を変えたりぼやかしていくことで立体感を出す。

3 顔周辺。鎖骨や顔など凹凸が多い部分なので、より細やかなタッチで描かれているのがわかるだろう。

4 次に陰影に加えてハイライトを入れていく。丁寧に描き込むことが大切。

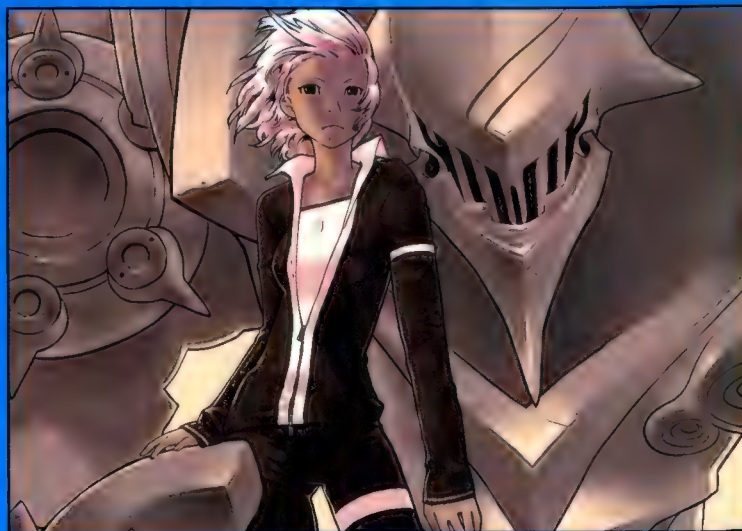
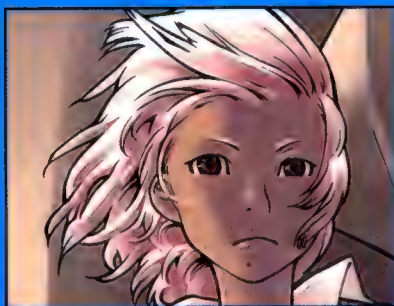
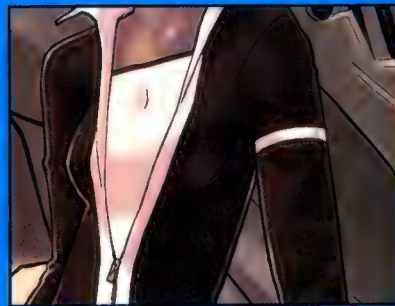
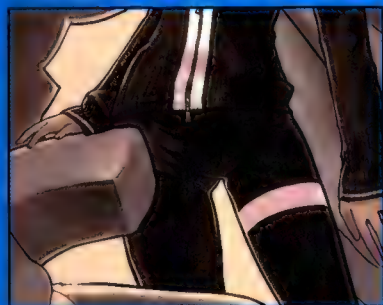
5 指の間のように細かい部分にも影をつけていく。

6 再び顔周辺。目や鎖骨なども描き込まれているが、特に鼻や口元がポイント。こういった部分の処理の仕方が個性につながる。

7 続いてインナーの処理。基調が白なので、影部分は画面全体の色味にあわせて選択。

8 服全体に取りかかる。色と色の間がハッキリしていてややカッチリとした雰囲気だ。

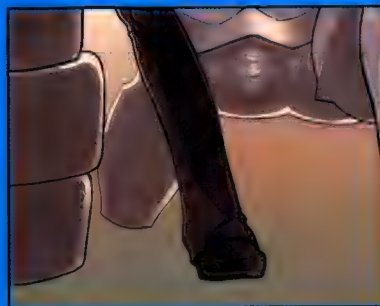
9 陰影の描き込みやぼかしを入れていくことで、より自然な感じになった。

仕上げ・完成

～妥協のない姿勢が完成度を高める

作業もいよいよ終盤。背景にも手を入れ、さらに全体のバランスを見ながら、今まで塗った各所に少しずつ手を加え、仕上げていく。塗り終わったあとも、別のソフトであるPhotoshop上でデータを開き、さらに調整を行うそうだ。

1 光源の方向に注意しながら、目のハイライトを入れる。これで表情にも深みがでた。

2 髪や鼻のあたり眉の下など、凹凸の多い部分に照り返しによる反射光を入れる。

3 同じく服にも反射光を描き込んでいく。

4 腿の辺りは巨人に接した部分だけに、金属的な腕の照り返しということも考慮して塗る。

5 同じく照り返しを考慮して。足先の光の表現に注目。

6 地面に手を入れる。ひとまず試験的に色を載せてみる。

7 さらに緑を加えて幻想的な雰囲気に。

完成

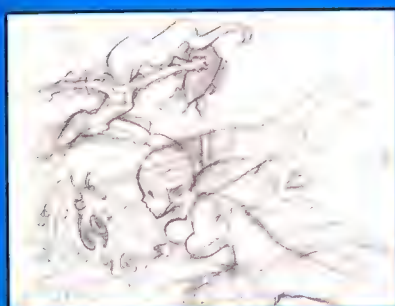
PhotoShop上で色味などを調整して完成。ここでは主線そのものをフリープラグインで抽出して色を足すなどの作業をしたそうだ。

illustration: **08**

Making of Hiroshi Kaieda 2

イメージの具体化

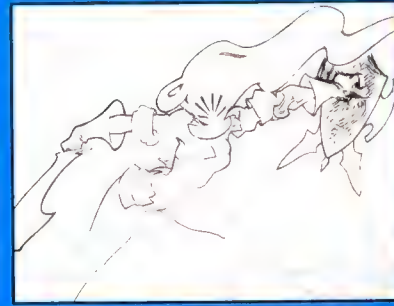
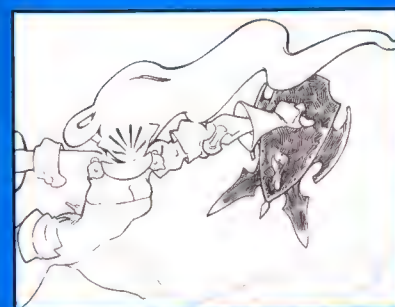
～ラフ ～ペン入れ

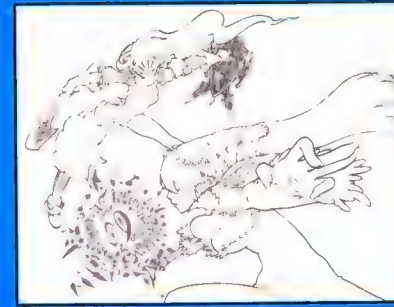
今回は先ほどのメイキングとはまた違うやり方での制作。その過程を見ていこう。まずはラフ～ペン入れまで。この段階までは先ほどのメイキング 1 とほぼ同じ。すべてパソコン上で作業し、使用しているソフトはPainterだ。

1 ラフ段階。ひねりを加えたダイナミックな構図が目を引く。魔法の光も既に描きこまれ、完成イメージができあがっていることがわかる。

2 人物から主線を入れていく。雑多な描き込みが、一本の線に集約されていく様がわかるだろう。

3 今回はダイナミックな構図がポイントなだけに、体のラインが重要。合わせて奥の人物の方も同時にラインを探っていく。

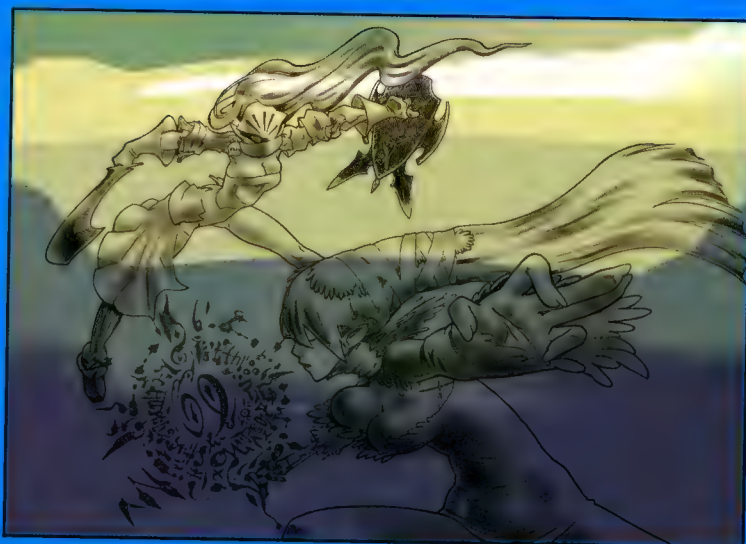
4 手の部分に着手。迫力あるパースを崩さないように気をつけて慎重に描いていく。

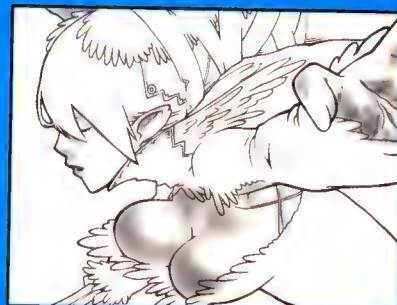
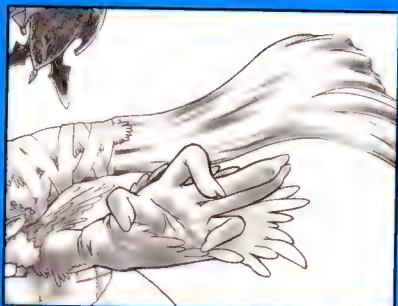
5 続いて奥の人物に取りかかる。遠景になるため、ディティールよりも線にメリハリをつけることで印象づける。

6 おおむね主線を取り終わる。全体のバランスを見ながら、細部にも描き込みを始める。

7 盾のディティールに取りかかる。取っての部分や手に巻くベルトなどラフの段階では曖昧だった部分がハッキリとしていく。

8 さらにディティールを描き込み、手に持った剣や鎧など、次々と描いていく。

9 ペン入れを終了。魔法の光の中の文様などが追加され、細部にまでこだわりが感じられる。

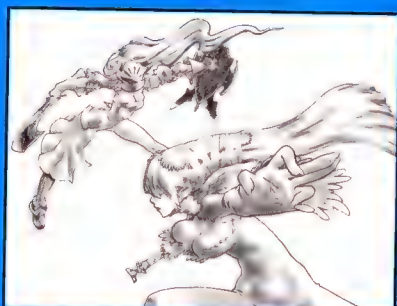
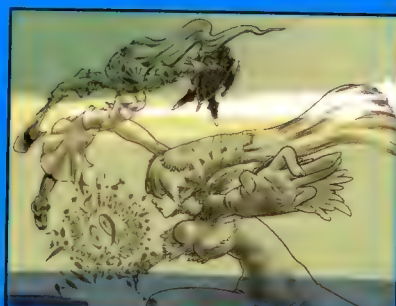
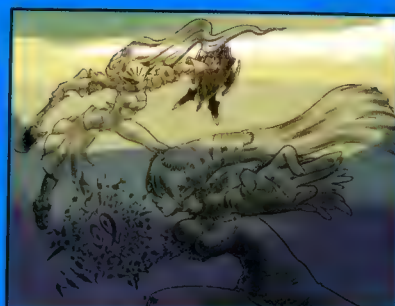
陰影を描き込む

～ディテールと完成図の模索

今回は着彩の前に、陰影を入れていく方法で作業している。これは「先に立体的にしてしまうことで塗り段階での試行錯誤を省きます」との理由から。これによりタッチなどを気にせずカラーリングに集中できるのだ。その後完成時のイメージを模索するため、ざっと塗っていく。

1 モノクロの濃淡により陰影を入れていく作業。まずは鎧の部分から、金属らしい質感の表現。

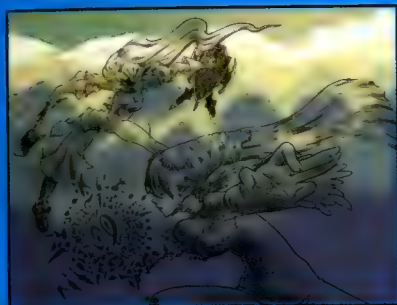
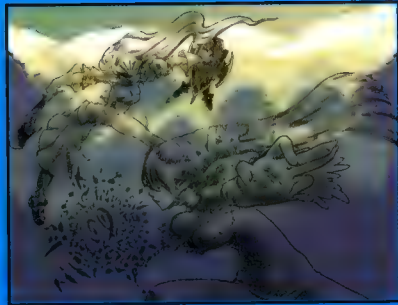
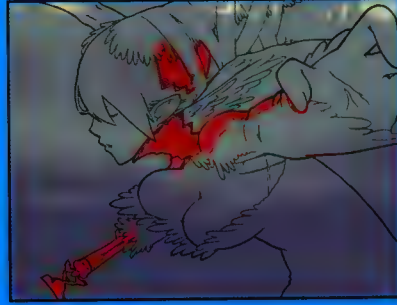
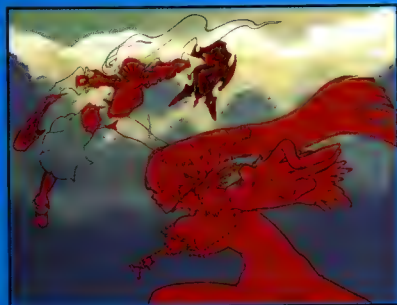
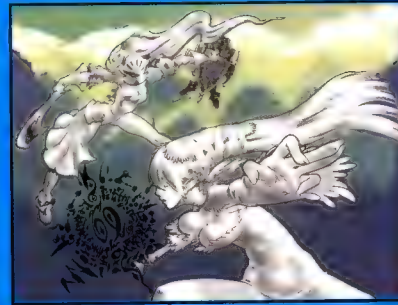
2 奥の人物終了。白黒の濃さでも、肌や金属の差を描き分けているところに注目。

3 手前の人物に取りかかる。肌の中でも顔や胸は凹凸が激しい。丁寧にタッチをつけていく。

4 髪はもっとも映える箇所の一つ。毛先まで丁寧に、気を抜かない。

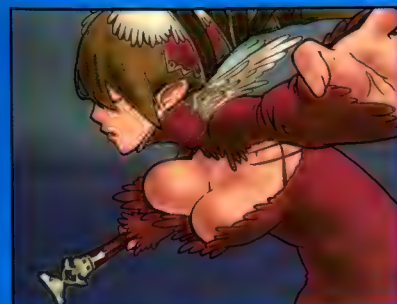
5 ほぼ終了した状態。ここからさらにブラッシュアップする。

6 影の濃い部分に、タッチや濃淡を使ってさらに描き込んでいく。

7 完成。モノクロの段階でもそのクオリティは高い。

8 一段落したところで、背景のイメージを模索。気の向くままに色を置いていく。

9 さらに色を置いていく。濃い色を足すことで世界観をうまくイメージできたようだ。

背景・人物の着彩

～CGならではの着彩テクニック

続いて本格的な着彩へ。イメージした背景を具体的なものへと変換していき、次に人物に取りかかる。ここでは体の部分ごとにパーツ分けした後、下地となる色を置いたレイヤーを作成する。先に作った濃淡による陰影と、レイヤーのステイタス変更を組み合わせることで、着彩にかかる手間を大いに省くことができる。

1 背景、色的にも明るい遠景の部分から着手。遠くなるに従って、少しずつぼやかしていく。

2 手前側、濃い影の部分の樹を描いていく。輪郭を丁寧に形作っていく。

3 着彩の際にトライ＆エラーが楽になるよう、パーツ分けをする。

4 さらにパーツ分けを進めていく。

5 土台になる下地レイヤーを作る。これは先に描いた陰影の上に透けて色が載るようにすることで、単色を塗るだけで着彩が完了するというテクニック。

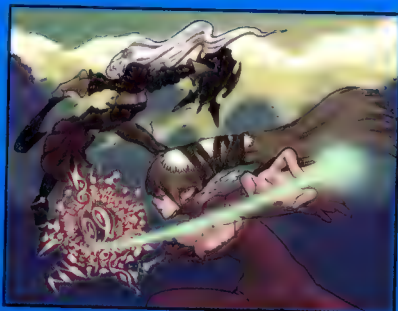
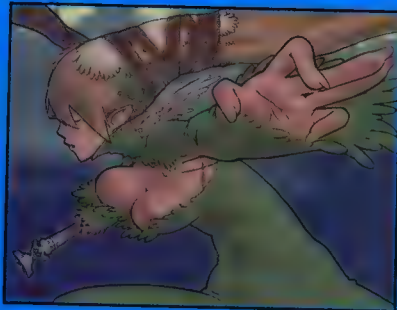
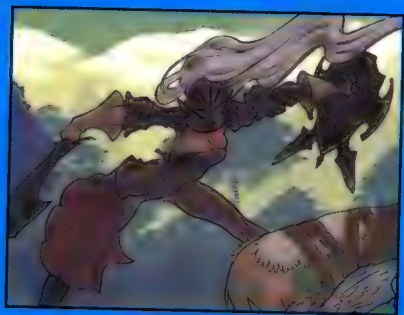
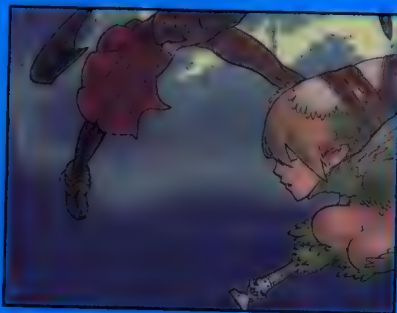
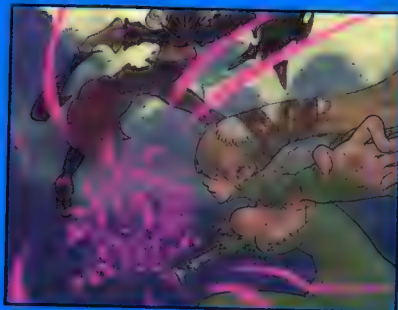
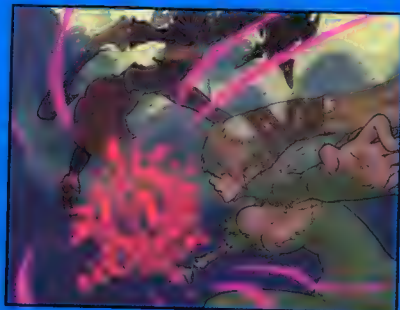
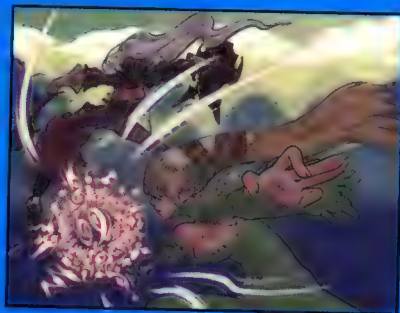
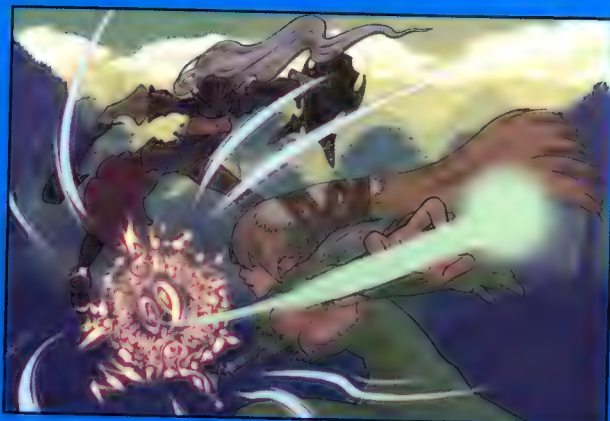
6 配色の開始。単色を置いたレイヤーのステイタス（重ね方）を変更することで、下にある陰影の透け方が変わる。

7 胸や顔など、陰影の着彩時に緻密に描いたタッチが、ここで生きてきているのがわかるだろう。

8 奥の兜や鎧などの部分。先ほどの肌とは違い、金属の質感を表現したタッチに注目。

9 着彩がだいたい終了したところ。以降の作業で彩度の調整や背景とのマッチングを行うため、この時点では人物がやや浮いて見える。

仕上げ・完成

～デジタル調整を有効活用した仕上げのテクニック

着彩が終了し、仕上げへ。やはり細かい部分は手ずからタッチをつけていくのが重要。だが「この時点でも『パーツ分け』のおかげでしっくり来ない部分の色調整を行えるので最後まで色に悩むという弊害もあります…」と、デジタル作業ならではの苦労もあるようだ。

1 彩度を調整し、全体の雰囲気をマッチングさせていく。

2 手前の人物の服の色を変更。赤から緑に。

3 奥の人物に魔法の光の反射光を加えていく。鎧により金属らしさが出た。

4 全体のバランスを見ながら反射光などを加えていく。その際に魔法の文様を一時的に消してみる。

5 改めて魔法の文様と、そこから伸びる光を加える。

6 中央の文様にやや淡い色を重ねる。

7 全体にさらに色を加える。光の表現により迫力が増す。

完成
腕へと伸びる光を加える。このあとも納得のいくまで調整を経て完成。

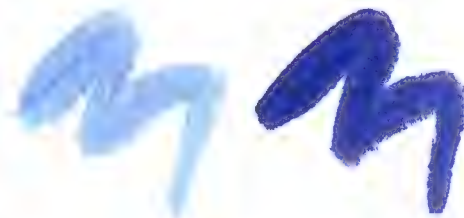
色塗りの基本

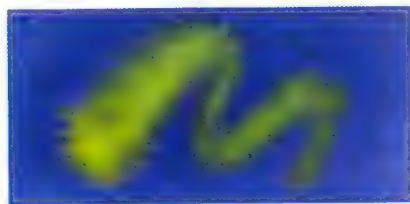
絵を描くために特別な技術ってあるんでしょうか？
たしかに専門的な独自の技術というのはありますが、学校の授業で習ったことでも、素敵なイラストは十分に描けます。
ここでは初心に返って水彩絵具を基本に、道具の揃え方や塗り方など基本的なことについて紹介していきます。

Q 最初に何色くらい揃えればいいですか？

A 最初から多い色数を揃える必要はありません。よく売られている基本セットの12色があれば十分ですが、もっと少ない色でも十分に絵は描けます。
好きな色やよく使う色を中心に、3、4色くらいから初めても大丈夫ですし、絵具の基本や混色の仕方を学ぶ上でも、最初は意図的に使用する色数を制限して教える教室も多いようです。慣れてきて「もっと欲しい」と思ってから買い足しましょう。

Q いざ、始めようとするとどう塗ればいいかわからない

A 完成した状態をイメージできていて、それをそのまま表現できればいいのですが、なかなか難しいものです。パレットで使いたい色を用意したら、ひとまず薄く淡く塗り始めるのがいいでしょう。
いきなり濃いまま塗ると、想定していた色と違ったり、他の場所とのバランスを取りづらいことがあります。徐々に濃い色を重ねて狙い通りの色に近づけていきましょう。

Q 塗り始めてから気を付けることは？

A 水彩絵具は色を重ねれば重ねるほど、色味が黒ずんで濁ってしまいます。異なった色同士をいきなり混ぜて使わず、まずは塗りたい色に一番近い色を選び、そこから近い色を水で調節しながら足していきましょう。
また、先に塗った部分が完全に乾いてから次の色を載せるようにしましょう。生乾きのうちに色を重ねても、にじんでしまって思うような色にはなかなかなりません（逆にそれを利用したテクニックもあります）。

Q 画材のいいお手入れの方法は？

A 画材は丁寧に手入れをすればするほど長持ちします。パレットや水入れは絵具やインクが残らないようよく洗って乾かし、筆もよく洗い、かつコシがなくならないよう、手荒く扱わないようにしましょう。
丁寧に水を拭き取って専用のリンスなどをつけて保存したり、筆は毛先がボサボサにならないよう専用のケースにでも入れてしまっておくと完璧です。

ワンポイントアドバイス

ここでは絵を描く上で、ごく普通に行っている
なにげない事に対しての、ちょっとしたテクニックをご紹介。
使いこなせばより表現の幅が広がります。

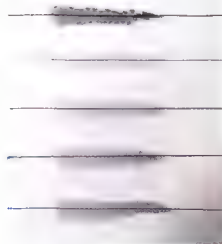
水を使いこなそう

絵具の特性を知る

水の使い方をマスターするには、まず絵具の特性を知ることから。自分が使いたい画材はどんな特性を持っているか確かめましょう。例えば水溶性の透明度が高い画材では、水をたっぷり使って薄い部分から塗り重ねていくといいでしょうし、アクリル絵具は水の量を調整することで、タッチや表現に幅を持たせられます。水を使いこなすことで様々なテクニックを駆使できるでしょう。

上は透明水彩を原液に近い状態で、下は多めの水で溶いてぼかしたもの。同じ画材でもまったく違う色合いを見せる。

紙の特性を知る

水を使う際にもう一つ気をつけなければならないのは紙の特性です。紙には水を吸いやすいものと吸いにくいものがあり、例えば水をたっぷり使うカラーインクなどはケント紙には向かず、色鉛筆やパステルなども粉が定着しにくいのです。
またマーカーなどは紙の特性によってもテクスチャーやムラの出方、インクの吸い込みが違います。画材屋で店員に聞く、自分で色々試すなどして、自分の画材に適した紙を見つけましょう。

それぞれ主線でよく使われるペンやインクに、アルコール系マーカーを乗せて、にじみ具合をみたもの。性質によって溶けだし方が変わってくる。(上からホルベインカラーインク、ハイテック、コピックマルチライナー、製図用インク、証券用インク)

広い場所をムラなく綺麗に塗るには

広い場所を塗るときは、どうしてもムラができてしまうことが多いはず。
ムラなく塗るコツがいくつかあるので、ご紹介しましょう。

乾ききらないうちに塗る

あらかじめ水を乗せておいた面に、水が乾かないうちに一気に色をおきます。さっと乗せて、素早く丁寧に作業しましょう。水が多ければティッシュで残った水分を吸い取ったり、ドライヤーで乾かしたりして調整します。

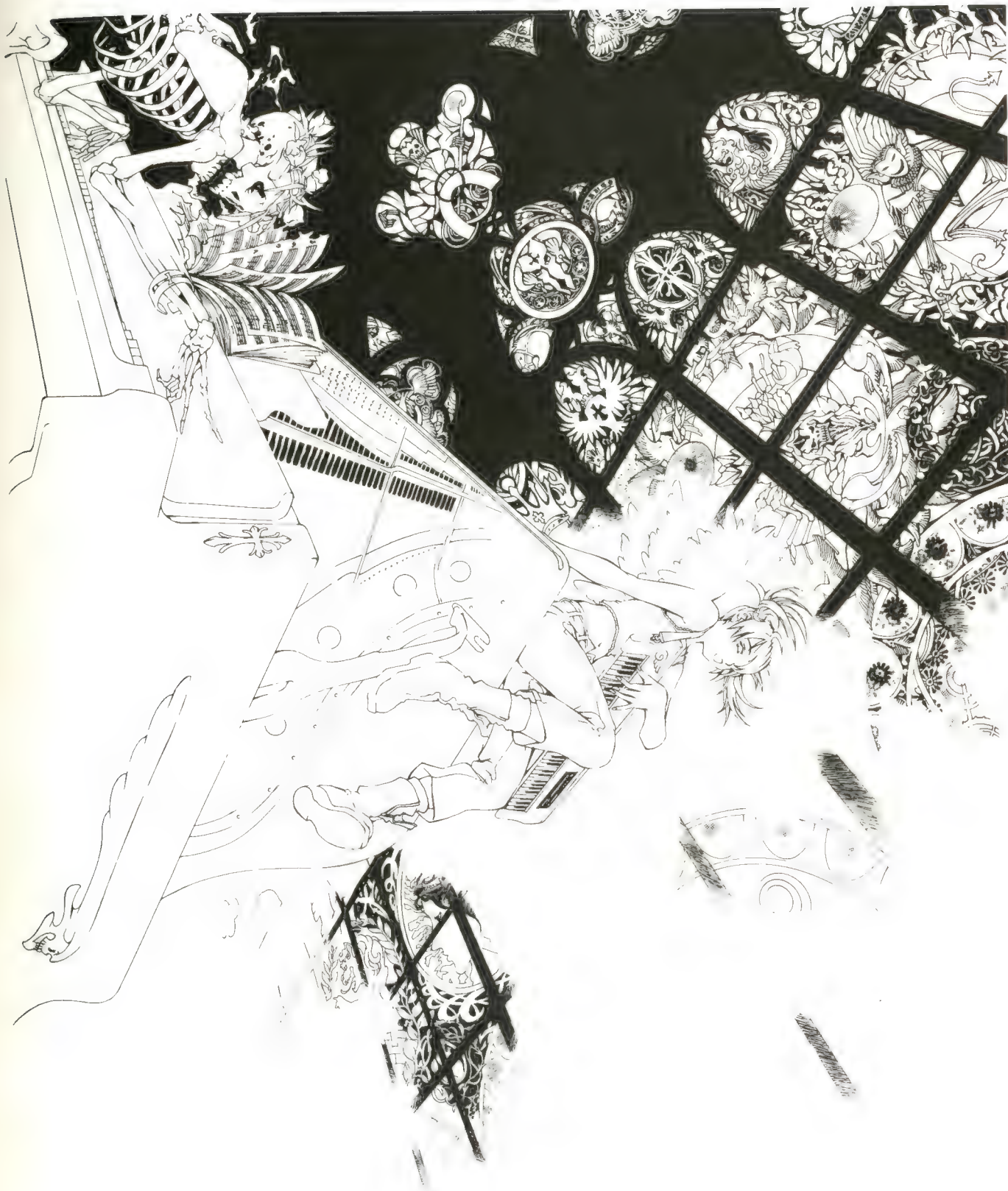
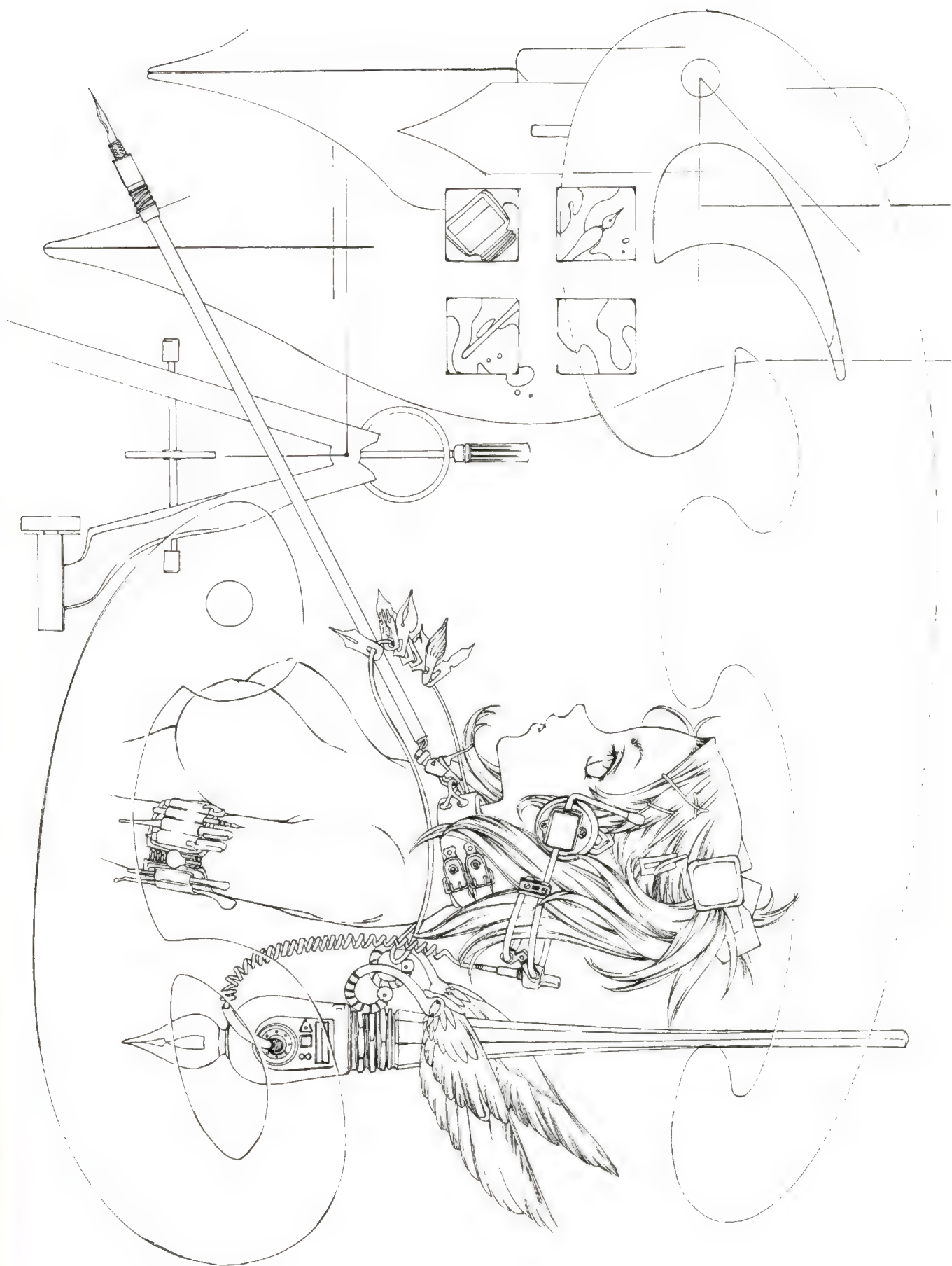
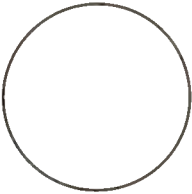
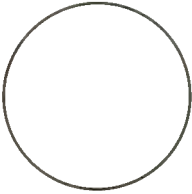
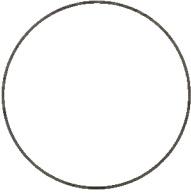
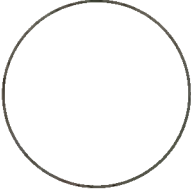
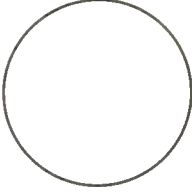
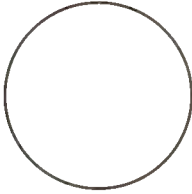
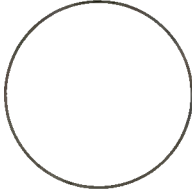
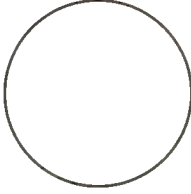
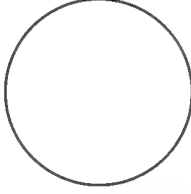
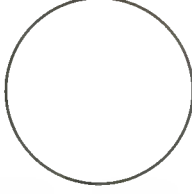
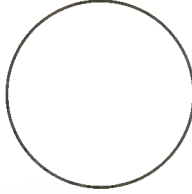
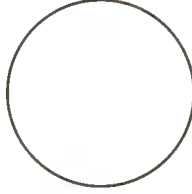
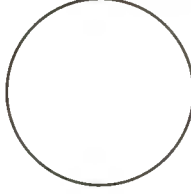
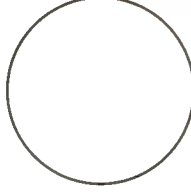
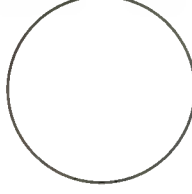
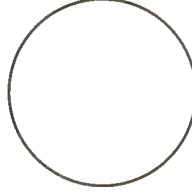
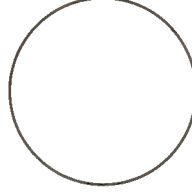
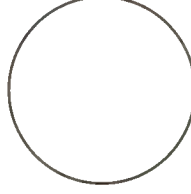
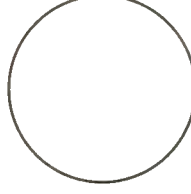
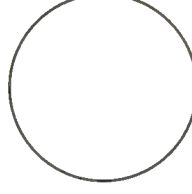
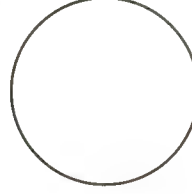
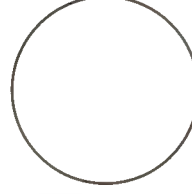
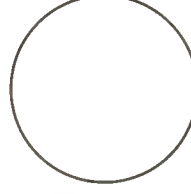
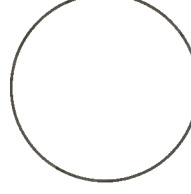
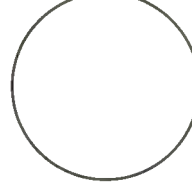
重ね塗りをする

何度か重ねて塗っていくことで、ムラをなくしていきましょう。ただし、この場合は画面がフラット(平坦な感じ)になってしまいます。使いどころをよく考えてやってみてください。

太めの筆を使う

広い面に色を置くには、太い筆を使うのが一番。刷毛やローラーなどを使うのも効果的。用途に合わせて様々な太さの筆を用意しておくのがいいでしょう。

塗る順番を考える

特性の違う二つ以上の画材を組み合わせるときは、どちらを先に使用するかで画面が大分変わり、場合によってはムラになってしまいます。特に透明度の違う画材を組み合わせる時は、下の色が透けるか透けないかを考えて、下に置く色を決定しましょう。

試し塗りパレット 1

線画と同じ紙を使った試し塗り用パレット！混ぜ合わせた色などをメモしておけば、気に入った色もすぐに用意できます。

イラスト No.
絵の箇所
色の名前

イラスト No.
絵の箇所
色の名前

イラスト No.
絵の箇所
色の名前

イラスト No.
絵の箇所
色の名前

イラスト No.
絵の箇所
色の名前

試し塗りパレット２ 人物を使った試し塗りパレットです。服や髪、肌 etc……。自分なりの色の組み合わせをどんどん試してみましょう。

イラスト No.

イラスト No.

イラスト No.

イラスト No.

イラスト No.

イラスト No.

イラスト No.

イラスト No.

イラスト No.

イラスト No.

イラスト No.

イラスト No.

【 初出一覧 】

illustration:01 『コミッカーズアートスタイル vol.1』
(小社刊) 表紙イラスト
illustration:02 季刊『コミッカーズ2000年夏号』
(小社刊) Tools Visual Gallery
illustration:03 『イラストスタートアップガイド ペン&インク』
(小社刊) 表紙イラスト
illustration:04 『イラストスタートアップガイド カラーマーカー』
(小社刊) 表紙イラスト
illustration:05 描き下ろし
illustration:06 描き下ろし
illustration:07 描き下ろし
illustration:08 『コミッカーズアートスタイル vol.1』
(小社刊) Gallery sellection
illustration:09 描き下ろし
illustration:10 描き下ろし

発行日 2006年4月10日 初版第一刷発行

編集 黒田正浩

装幀デザイン ヨーヨーラランデーズ
(鈴木陽々・川井ララ)

発行人 大下健太郎

発行 株式会社美術出版社
〒101-8417
東京都千代田区神田神保町2-38 稲岡九段ビル8階
TEL 03-3234-2151(営業) 03-3234-2153(編集)
FAX 03-3234-9151
振替 00150-9-166700
http://www.bijutsu.co.jp/bss/

印刷・製本 大日本印刷株式会社

ISBN4-568-50299-3 C2071
Printed in Japan

●本書は別冊美術手帖『コミッカーズ』に掲載した記事に、新たに取材記事を加え、加筆・修正したものです。

Oh! Great × Hiroshi Kaieda

http://www.bijutsu.co.jp/bss/　美術出版社

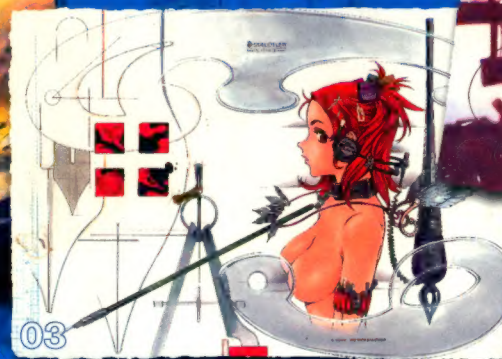
コミッカーズアートスタイル

豪華作家陣のインタビュー、メイキング取材記事などマンガやイラストのテクニックに多彩なアプローチで迫る！ プロを目指す人のためのテクニック＆ビジュアルマガジン。年二回（5、11月）の中旬頃発行。

[激マンシリーズ 5] キャラ設定自由自在!
すぐにできるキャラクター作り

よくある類型的なキャラクター像を元に、独自の魅力的なキャラクターの作り方、そしてそこから生まれていく世界観とストーリーについても解説する、キャラクター設定のノウハウを詰め込んだ、新マンガの技法書シリーズ第５弾。

漫画のスキマ 菅野博之・著

「快描教室」「漫々快々」に続く、菅野博之・マンガ技法書シリーズ第三弾。従来のマンガ技法書が取り上げなかったマンガ制作のノウハウを、わかりやすい図解と共に徹底解説。初心者からプロまで、「突き抜けたい」人のための処方箋。

ISBN4-568-50299-3
C2071 ¥900E
美術出版社
定価[本体900円＋税]
http://www.bijutsu.co.jp

Comickers ぬりえ series 1 feat. 大暮維人×カイエダヒロシ Oh!Great×Hiroshi Kaieda 美術出版社